

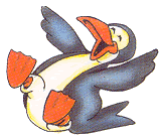
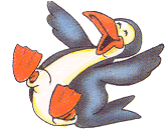
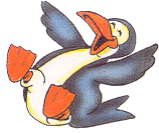
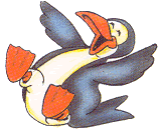
Lernspiel: Kührer Sandra

$1+1$

$1+2$

$1+0$

$1+3$



$1+4$

$1-1$

$1-0$

$2-0$

$2+0$

$2-1$

$2+1$

$2+2$

$2-2$

$2+3$

$3-0$

$3+0$

Lernspiel: Kührer Sandra

$3+1$

$3-1$

$3-2$

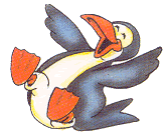
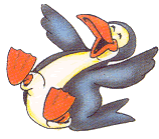
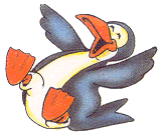
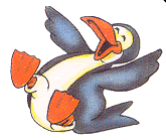
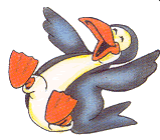
$3+2$

$4+0$

$4-0$

$4-1$

$4+1$



$4-2$

$4-3$

$4-4$

$3-3$

$5-0$

$5+0$

$5-1$

$5-2$

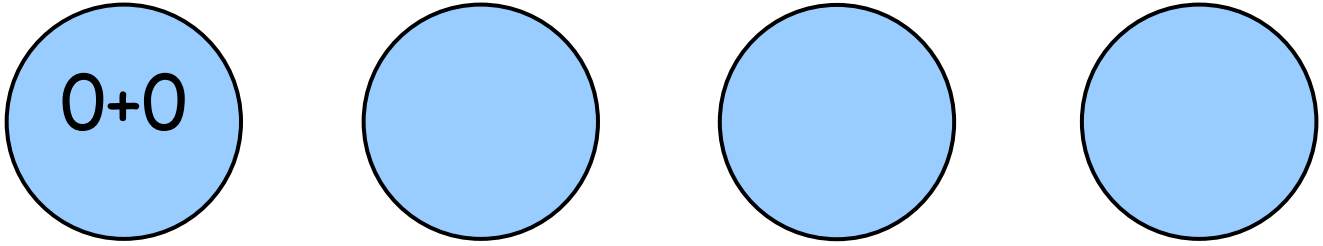
$5-3$

$5-4$

$5-5$

$0-0$

## Lernspiel: Kührer Sandra



### Spielanleitung:

Bitte die Seiten 5mal ausdrucken und laminieren!

Es werden 2 Mannschaften gebildet.

Die Kärtchen liegen am Ende des Turnsaales umgedreht auf einer Eisscholle/Decke.

Gesucht werden immer nur bestimmte Ergebnisse - zum Beispiel: alle Ergebnisse, die 3 ergeben.

Jeder Mitspieler darf zur Eisscholle laufen und ein Kärtchen umdrehen!

Ergibt die Rechnung 3 darf ich das Stück der Eisscholle zur Mannschaft mitnehmen und diese zählen als Gutpunkte.

Hat ein Mitspieler ein Stück der Eisscholle aufgedeckt, welche nicht das Ergebnis 3 ergibt, bleiben diese auf der Eisscholle/Decke liegen und das Kind muss ohne Stück wieder zurücklaufen. Dies war sozusagen eine „Niete“

Habe ich das Glück einen Joker/Pinguin aufgedeckt zu haben, darf ich auch zurücklaufen und ihn bei der Mannschaft ablegen! Dieser zählt als Gutpunkt.

Sieger ist jene Mannschaft, welche die meisten Eisschollen und Joker hat.

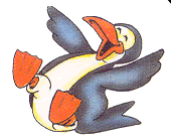
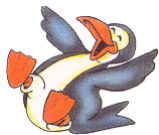
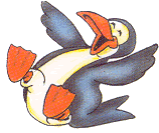
Es zählt also nicht nur die Schnelligkeit der Mannschaft, sondern jede Mannschaft braucht Glück!

$1 \times 2$

$2 \times 2$

$3 \times 2$

$4 \times 2$



$5 \times 2$

$6 \times 2$

$7 \times 2$

$8 \times 2$

$9 \times 2$

$10 \times 2$

$0 \times 2$

$0 \times 5$

$1 \times 5$

$2 \times 5$

$3 \times 5$

$4 \times 5$

$5 \times 5$

$6 \times 5$

$7 \times 5$

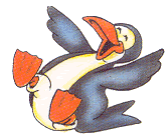
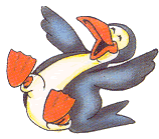
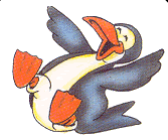
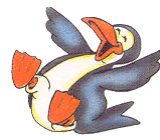
$8 \times 5$

$9 \times 5$

$10 \times 5$

$1 \times 10$

$2 \times 10$



$3 \times 10$

$4 \times 10$

$5 \times 10$

$6 \times 10$

$7 \times 10$

$8 \times 10$

$9 \times 10$

$10 \times 10$

$10 - 5$

$15 - 5$

$20 - 5$

$25 - 5$

Spielanleitung:

Bitte die Seiten 5mal ausdrucken und laminieren!

Es werden 2 Mannschaften gebildet.

Die Kärtchen liegen am Ende des Turnsaales umgedreht auf einer Eisscholle/Decke.

Gesucht werden immer nur bestimmte Ergebnisse - zum Beispiel: alle Ergebnisse, die 10 ergeben.

Jeder Mitspieler darf zur Eisscholle laufen und ein Kärtchen umdrehen!

Ergibt die Rechnung 3 darf ich das Stück der Eisscholle zur Mannschaft mitnehmen und diese zählen als Gutpunkte.

Hat ein Mitspieler ein Stück der Eisscholle aufgedeckt, welche nicht das Ergebnis 3 ergibt, bleiben diese auf der Eisscholle/Decke liegen und das Kind muss ohne Stück wieder zurücklaufen. Dies war sozusagen eine „Niete“

Habe ich das Glück einen Joker/Pinguin aufgedeckt zu haben, darf ich auch zurücklaufen und ihn bei der Mannschaft ablegen! Dieser zählt als Gutpunkt.

Sieger ist jene Mannschaft, welche die meisten Eisschollen und Joker hat.

Es zählt also nicht nur die Schnelligkeit der Mannschaft, sondern jede Mannschaft braucht Glück!